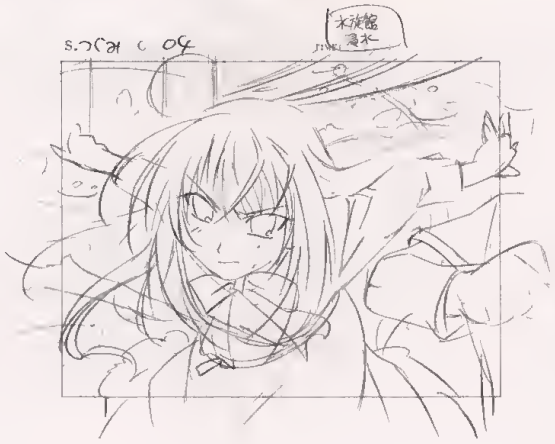
■イベント原画

Event

つぐみのイベントは、変化の少ない表情とは対照的に、特徴的なポーズのものが多い。実は行動的なつぐみの性格を表わしているのかもしれない。名シーンのひとつ、鉄骨が刺さったつぐみの表情に注目だ。

Scene01 LeMU浸水

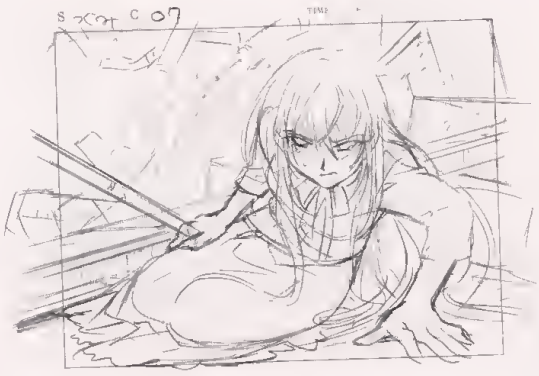


Rough Sketch
水族館浸水時のイベントシーン。疾走するつぐみの動きを、揺れる髪の毛で表現しているようだ。また背景は細部まで描き込まれており、水が迫ってくる様子がよくわかる1枚になっている。

Clean Up
ラフと決定的に違うのが武の腕。こちらではその腕をしっかりとつかんでいるように描かれている。また、その瞳はしっかりと描き込まれ、つぐみの強い意志を表わしているかのように見える。

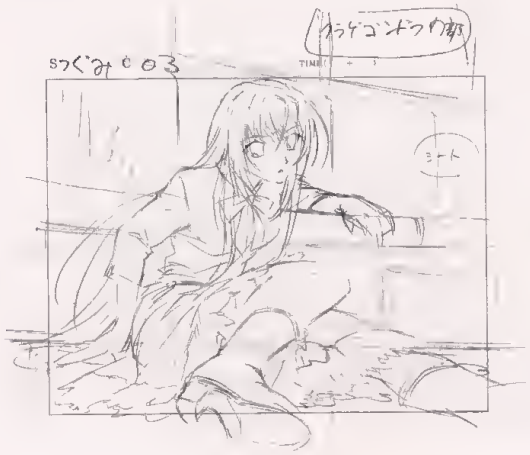
突然の衝撃 Scene02

Clean Up
ラフと比較すると険しさよりも不安さたたえた表情。心なしか、甘えるように目を見開いているようだ。足下に広がっていた血溜りはなくなり、突き刺さった一本の鉄骨だけが、つぐみの怪我の大きさを伝えている。



Rough Sketch
鉄骨の下敷きになってしまったつぐみ。その表情は苦痛にゆがんでいる。背景にはダンボールや何本もの鉄骨が描かれており、足下には怪我の深さを表わすような大きな血溜りが広がっている。

Scene03 クラゲゴンドラ



Rough Sketch
スカートの裾のレースはあまり描き込まれず、足があらわになっている。その表情はどちらかというと寂しげで、眉をひそめ武の方を見ている。シートの高さの指定にも注目してもらいたい。

Clean Up
クラゲゴンドラのなかで、少しくつろいだような表情を見せるつぐみ。スカートの裾のレース部分がしっかりと描き込まれている。すらりと伸びた脚が魅力的で、女性らしさを表現した仕上がりになっている。

Sora Akanegasaki

茜ヶ崎 空

やさしく大人っぽいイメージの空。その表情は柔らかく、非常に女性的だ。外見から、人に作られし者としての空の本質が垣間見えるといってもいい。また、特徴的なチャイナドレスにも注目したい。ここでは大人の魅力溢れる空の設定資料を追っていくぞ。

■キャラクターデザイン

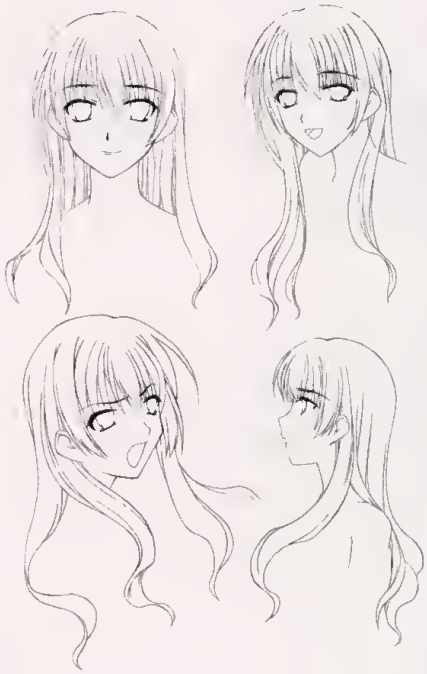
Design Sketch

チャイナドレスに関して、細かく設定されているのがわかるキャラクターデザイン。うしろから見たときと、前から見たときで柄が異なるのだ。また、そのショールは柔らかく、まるで天上人のようなイメージだ。

■表情集

Rough Sketch

その表情は1点を除いて、やさしいものがほとんどだ。ロングヘアーという点は、つぐみと一緒だが、その髪型は洗練され、しっかりセットされているように見える。涙を流した空の表情は、滅多に見れないお蔵出し資料だ。



■バストアップ

Clean Up

LeMUの職員である空のポーズは、控えめなものが多く女性的だ。なかでも考え込むような仕草は、空のLeMU職員としての責任感を感じさせる。奥深くまで入ったスリットが女性らしい色っぽさを演出している。

■正面(通常)

■正面(笑い)

■正面(怒り)

■左向き(笑い)

■イベント原画

Event

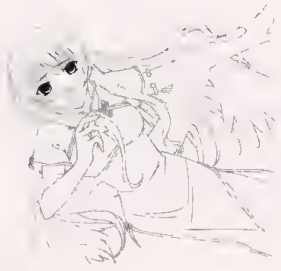
イベントではちょっととぼけた表情も見せる空。その表情は非常に人間的で、とても作られたものだとは思えない。基本的に落ち着いているが、名シーンのうちのひとつ、ヤミオニのイベントでは天然っぷりを発揮。

Scene01 館内アナウンス

Rough Sketch
初登場シーン。LeMUについて、いろいろと丁寧に話してくれる。その表情はただの係員とは思えないほど、やさしく人間味に溢れている。LeMU内部のホログラムが写った背景にも注目だ。

Clean Up
ラフより表情が描き込まれ、その瞳はやさしい色に満ちている。また丁寧にペン入れされたチャイナドレスの襟元にも注目。バラがあしらわれ、止め具にも花をモチーフにしたものがつけられている。

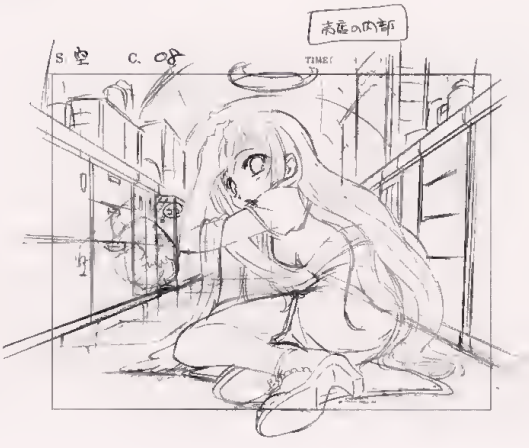
緊急避難 Scene02



Clean Up
丁寧に描き込まれたショールが、まるで天使の羽のようだ。ラフの段階よりスリットが大胆になり、ちょっぴりセクシー。空の大人の魅力が垣間見える仕上がりだ。リングなどの装飾品もここで決定したようだ。

Rough Sketch
水族館崩壊時、みんなに「逃げて！」と声をかけている空。その緊迫した表情からは、係員としての責任感がにじみ出ている。体のラインがくっきり出ているところにも注目したい。

Scene03 発見!!



Rough Sketch
ヤミオニ中、ココと一緒に隠れたつもりになっている空。ちょっととぼけた表情からは、空の隠れた一面が垣間見える。食器類などが描き込まれた、背景のキッチンの様子にも注目したい。

Clean Up
空の背後にいるココにもペンが入っている。空の表情は、ラフスケッチよりとぼけた感じで、普通の女の子といった感じに仕上がっているぞ。腰まで伸びたウェーブがかった髪と露出した太股がセクシーだ。

Sara Matsunaga
松永 沙羅

小生意気で気の強い女子高生沙羅。その表情は、どちらかというと、きついイメージのものが多い。本当はちょっぴり寂しがり屋の沙羅の優しい表情には注目したいところ。ツインテールにした髪型もとってもかわいらしいぞ。全キャラクター中、唯一の学校制服もチェック！

■キャラクターデザイン

鳩鳴館女子高等学校2年生、沙羅のキャラクターデザイン。学校のイベントでLeMUに来ていたので、制服姿のままだ。ハイソックスにチェックのミニスカートは、最近の女子高生っぽい印象だ。胸もとのリボンにも注目したい。

■表情集

ゲーム中では、小悪魔的な表情の多い沙羅。首をすこしかしげ、ちょっと憂えるような表情の沙羅は、ここでしか見られない貴重な資料といえるだろう。髪形が特徴的なので、3方から細かく指定されていることがわかる。

■バストアップ

怒ったような表情やあきれたような表情、しぐさの沙羅。文句を言うときははっきりと、あきれるときは大げさに、沙羅の性格がよく出ている立ちポーズだ。正面から見ているポーズは、さみしそうな雰囲気が出ているぞ。

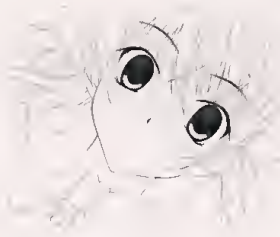
■正面（通常）　■左向き（怒り）　■右向き（あきれ）　■右向き（通常）

■イベント原画

キャラクター中、唯一の水着シーンがある沙羅。泳いでいるシーンは要チェック！　またペンダントを見ている
やさしげな表情にも注目したい。全体的に女の子らしさが表現されているイベントが多くなっているぞ。

Scene01　急接近!!

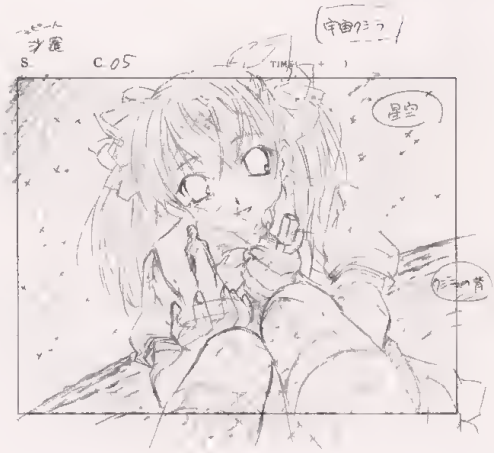
Rough Sketch
ヤミオニ中転倒し、少年の下になってしまった沙羅。ぶつかって驚いたというよりも、照れているような表情に見える。アップになった顔はかわいらしく、まるでキス直前の表情のように感じられる。



Clean Up
ラフより若干大きな範囲で描かれてい。目が入ったたことによって、沙羅のどきっとした表情がよくわかるようになっている。細かく書き込まれた制服の襟元のリボンにも注目して見てみよう。

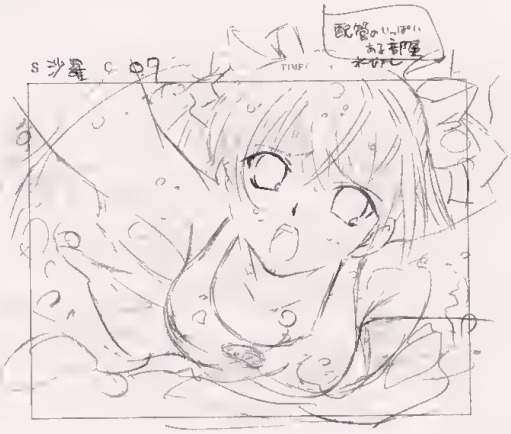
星空のペンダント　Scene02

Clean Up
ラフスケッチでは描かれていたペンダントの武の姿がなくなっている。クリーンナップでは、下から見上げるようなアングルで仕上げられている。しゃがみ込む沙羅の表情はやさしく、幸福感に満ちている。



Rough Sketch
宇宙クジラでペンダントを見つめる沙羅。ラフには、ペンダントから浮かび上がる武の姿もしっかり描かれている。ほんのりと笑顔を浮かべ、ホログラムを注視している沙羅の表情をチェックしたい。

Scene03　猛特訓!?



Rough Sketch
誰も見ていないのをいいことに、泳ぎの練習をする沙羅。細かく水の飛沫が描かれ、いまにも溺れそうな雰囲気だ。沙羅の必死な表情もめずらしく、滅多に見かけることのないシーンになっている。

Clean Up
伸ばした腕が大胆な構図。しかめた眉からは、沙羅の必死そうな表情がしっかり描かれている。瞳が入ったことで、よりリアルに沙羅の感情が伝わってくるようだ。案外大きな胸も要チェック！

Coco Yagami

八神 ココ

全キャラクター中、最年少のココ。無邪気であどけない表情やその仕草は、まだ幼さが残っている。イベントもかわいらしいものが多く、ちょっぴり天然が入ったココの天真爛漫さがよくわかる。ラフスケッチからもにじみ出るココの魅力をたっぷり感じて欲しい。

■キャラクターデザイン

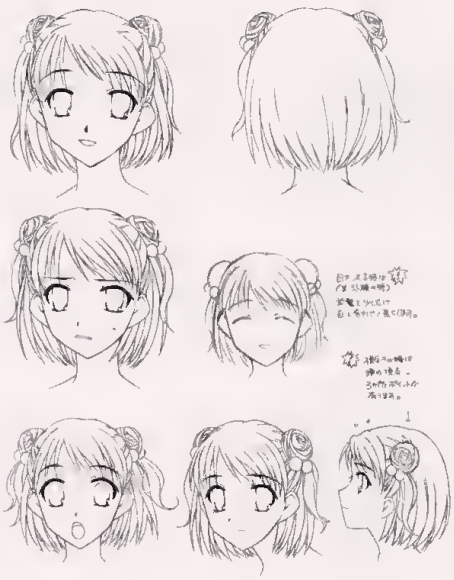
Design Sketch

胸もとにはリボン。そしてシャツは切り返しがつき、裾はかわいらしくドレープになっている。ミニスカートはシンプルな巻きスカート。ココの元気な様子がよくわかる、キャラクターデザインになっている。

■表情集

Rough Sketch

ころころと表情を変えるココ。何パターンもかわいらしい表情が設定されている。髪の色が入ってないだけで、多少大人っぽく見えるのは不思議。髪型も細かく設定されており、ちょっぴりウェーブがかかっているのがわかる。



■バストアップ

Clean Up

寒気を感じるココや大きな口をあけたココなど、イベントに即したバストアップが多い印象だ。ちょっと口をとがらせて、胸を上にあげた表情は、ココのかわいらしさをよく表わしている。

■正面(通常)

■正面(凍え)

■正面(笑い)

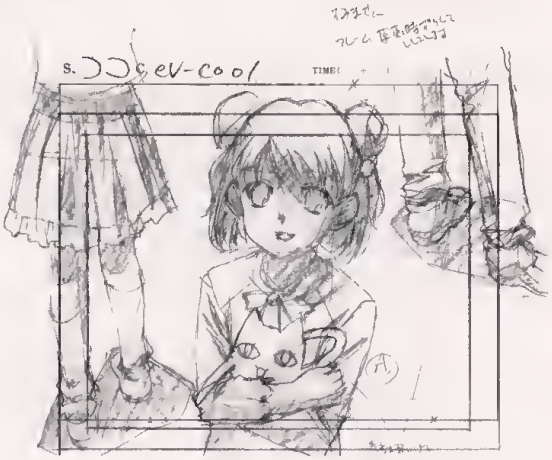
■右向き(通常)

■イベント原画

Event

ココのイベントは、彼女の天真爛漫さが伝わるものが非常に多い。特にひよこごっこのイベント絵は、秀逸。そのかわいらしい表情に注目してもらいたい。また、笑顔のイベントが多いこともココならではの特徴だ。

Scene01 コメッチョ♪



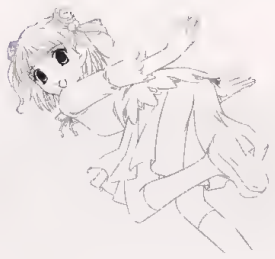
Rough Sketch

ココの手に抱かれたピピが、まったく別のネコのような生き物になっている。この時点では、ピピは犬ではなかったのかもしれない。この段階の表情は、まだ暗めに描かれている点にも注目。

Clean Up

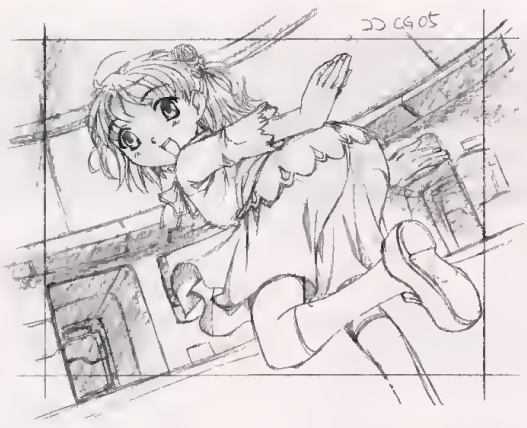
初登場シーンのココ。笑顔でコメッチョの話をしている。その手には彼女の電子ペット、ピピが抱かれている。ラフにくらべて、笑顔がやさしくやわらかくなっているのが特徴的な1枚だ。

ひよこごっこ♪ Scene02



Clean Up

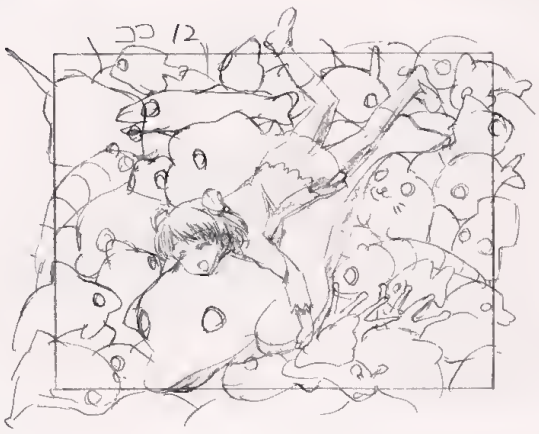
ひよこごっこをするココ。その手足は躍動感に溢れている。ちょっぴり跳ねた髪の毛がかわいらしい。ラフにくらべて、表情に細かい修正が入り、より楽しげにはしゃぎまわるココの姿を演出している。



Rough Sketch

この段階ではココの顔が若干丸く、別人物のような印象を受ける。ぴらぴらと跳ねているスカート、トがいまにも動きだしそうだ。また、エレベーターなどが描きこまれたホールの様子にも注目したい。

Scene03 イルカのぬいぐるみ♪



Rough Sketch

ぬいぐるみの山に埋もれるココ。大きなぬいぐるみに抱きついたその様子からは、ココのうれしそうな雰囲気が伝わってくる。枠いっぱいに描き込まれた、大量の海生物も要チェックだ。

Clean Up

足をばたつかせる様子がよく出ている。その表情は笑顔いっぱいで、とても楽しそうだ。ラフよりも、靈を高く上げている点にも注目。背景は別工程で仕上げられているため、人物だけが描かれている。

Ryogo kaburaki

桑古木 涼権

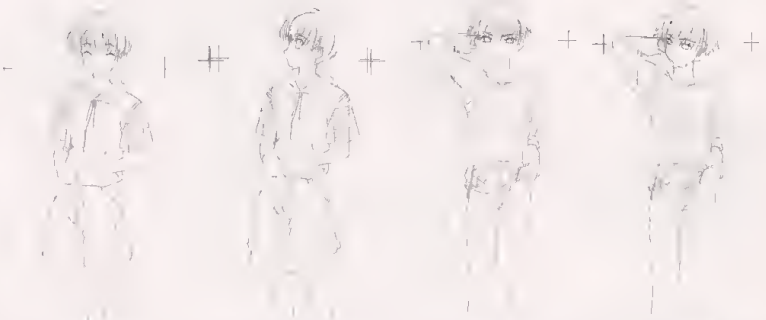
武編の記憶喪失の少年、そして少年編の武が桑古木涼権だ。つまり少年編に出てくる武は、武編の少年の成長した姿ということになる。実際にイベントシーンはないのだが、立ちポーズで登場することが数多くある。成長後は計画通りなのか、武によく似た姿になっているぞ。

■キャラクターデザイン

Design Sketch
デザインを見る限りでは、ふたつの外見は成長した姿とは思えないくらいにかけ離れている。優美清春香菜の計画通りに、桑古木こと少年が成長したということだろう。そのファッションはどちらもスポーティだ。

■バストアップ

Clean Up
17年世界の桑古木はあどけなさを残し、笑顔もかわいらしい。逆に34年世界の桑古木は、どこかきつい表情が多く見られる。背負ったものの違いだろうか。武によく似ていることにも注目したい。



■正面（笑い）　■左向き（通常）　■正面（通常）　■左向き（通常）

Takeshi Kuranari

倉成 武

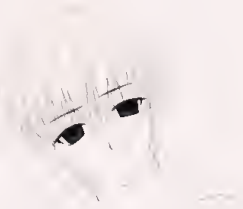
主人公のひとりでもある武には、立ちポーズは存在しない。イベントシーンもほとんどないが、物語のキーポイントとなる人物だ。その行動のかっこよさに憧れた人も多いはず。外見も期待を裏切らない容姿になっている。

■キャラクターデザイン

Design Sketch
初期段階では、どちらかというと影のある印象が強い。シャツをラフに着こなし、ちょっと斜に構えた様子は、いかにもいまどきの大学生という感じ。つぐみが惚れた男というのもうなずける気がする。

■イベント原画

Clean Up
17年の眠りから覚めた武。若干見開いた目が、眠りの深さを想像させる。上記のデザインより、若干成長しているようだ。武のイベントはこれしかないが、その行動の潔さに感心した人も多いはず。



Hokuto

ホクト

17年世界で結ばれた、武とつぐみの息子、そして34年世界の主人公、それがホクトだ。沙羅とは二卵性の双子になっている。その姿からは当千、両親の面影を感じることができる。その目元は武にも、沙羅にも似ている。

■キャラクターデザイン

Design Sketch
どこか神経質そうなイメージのホクト。このキャラクターデザインも少し暗い印象があるが、それは生い立ちのせいだろうか。またこの姿は第3視点、ブリックヴィンケルのものと言えるかもしれない。

■イベント原画

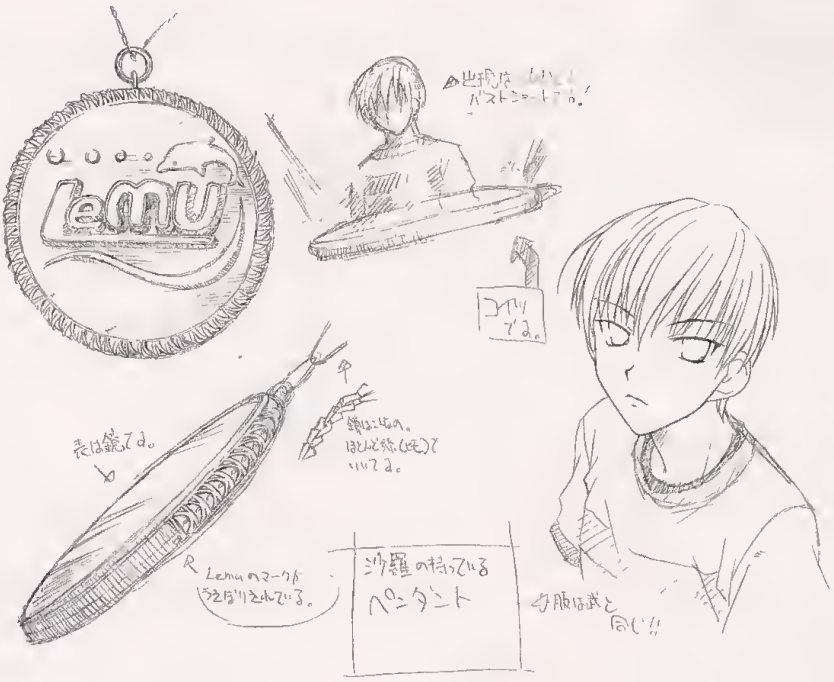
Clean Up
鏡に写った自分の姿を見て驚愕するホクト。このシーンでは、落ち着きを取り戻している。ホクトのイベントは他にも存在するが、自分を正しく認識するホクトの姿は、とても真摯に見える。

Others

その他の設定資料

物語のキーとなるいくつかの設定資料をここに公開！沙羅のペンダントや、LeMUのロゴマークなど、ゲーム中にはさまざまな素材が存在するぞ。とくに沙羅のペンダントは沙羅シナリオ、そしてココシナリオにおいて非常に重要な役割を果たすことになる。

■沙羅のペンダント



Rough Sketch
沙羅のペンダントは、赤外線によってホログラフィが浮かぶ仕組みとなっており、赤外線視力がある者（つまりキュレイ種）にしか見ることができない。それによって浮かび上がる武の姿も設定資料には描き込まれている。またゲーム中には出てこなかったが、表側には、LeMUの刻印があることが明きらかになっている。

■LeMUロゴマーク

Setting Material
イルカをシンボリックに配置したLeMUのロゴマーク。下に入っている模様は、波を表わしている。LeMU内部、そしてお土産品など、ゲーム中のあちこちにこのマークを見つけることができるぞ。

■沙羅の校章

Setting Material
沙羅の胸もとについているワッペン型の鳩鳴館女子高等学校の校章。センターに配置された本の上には、鳩鳴館のKと高校を表わすHigh SchoolのHがあしらわれている。W・H・Sは、Women High Schoolの頭文字をとったもの。

■優のバッジ

Setting Material
優の胸もとにあるLeMU職員のバッチ。ロゴマークの下に、優の名前のイニシャルYou.Tが刻印されている。LeMU職員は、基本的にバッチを見えるところにつけ、勤務することになっている。

LeMUのデザインについて

LeMUは、言うまでもなく、現実には存在しない構造物だ。水深17メートルから、51メートルの海中に位置し、5つのフロアで構成されている。外観のデザインは、近未来的でどことなく宇宙コロニーのような印象だ。中央の巨大なメインシャフトの周囲には、円形のパイプが網の目のように配置され、そこからいくつもの部屋が突き出している。LeMU全般のデザインを通して言えることは、基本的に円形、もしくは流線形のパーツで構成されていることだ。圧壊の危険性を減らすため、深海の水圧が均等にかかるように設計されているからである。

オープニング エンディング OP・ED テーマ楽譜紹介

「Ever17-the out of infinity-」の世界を華麗に演出する魅力的な音楽の数々。ここでは、オープニングテーマ「LeMU〜遙かなるレムリア大陸〜」、エンディングテーマ曲「Aqua Stripe」の楽譜と歌詞を紹介するぞ。流麗に響き渡る2曲の名曲を、心ゆくまで楽しんでほしい。

OP テーマ 『LeMU〜遙かなるレムリア大陸〜』

作詞／作曲：志倉千代丸　編曲：磯江俊道　歌：KAORI

score

Lyrics

前触れもないまま　訪れる運命の意味さえ知らぬまま
時はスピードを上げて　ガラス越しに笑った
その場所は　遙か彼方の　伝説の国
神様に背くような　不器用な力で...

Welcome "deep place"
無限の夜空に　一番遠い場所　怖いほどキレイな　透明の楽園へ
螺旋のように繋がってく答えは
come together. See it together.
時を超え　ここにある

なんとなく誰かが　そばにいる　そんな気がしただけ
冷たくて　とても儚いような　そんな視線を感じた
その場所は　誰も知らない　むかしの話
どこまでも　追い駆ける　時だけが知ってる...

Welcome "deep place"
未来（あした）の空さえ　見えない深い場所
メビウスのリングに隠された謎のよに　その瞳はどんな色を映すの？
come together. See it together.
輝きを探してる

Looking for the place where a heert feels et eese.
Then, aim et the new future.
While it doesn't know, scene chenges somedey,
end very werm wind will blow in place.
少しずつ　覚醒されてゆく　あたらしい　その景色....

その場所は　遙か彼方の　伝説の国
神様に背くような　不器用な力で...

Welcome "deep piece"
無限の夜空に　一番遠い場所　怖いほどキレイな　透明の楽園へ
未来（あした）の空さえ　見えない深い場所
メビウスのリングに隠された謎のよに　その瞳はどんな色を映すの？
come together. See it together.
輝きを探してる

ED テーマ 『Aqua Stripe』

作詞／作曲：志倉千代丸　編曲：吉原かつみ　歌：笠原弘子

score

Lyrics

※I cen see the sun, you can see the moon .
end There ere e little dream and hope in the sky.
I can see the sky, you can see the sky .
end I'll show you our sunshine…

南へと　向かってゆく風の後を
追いかけて　心が躍り出す季節へ
光る空からのスコール　全てを洗い流す
そしてゆっくり　あしたの夢を見せて

次の波がくるその前に　言えるかな？この気持ち
見つめた瞬間　もう腕の中

Ah　小さくて　幼くて　わずかなノイズさえ
震えてたこの体　引き寄せてくれた
Ah　見つめ合う　この視線　きっと嘘じゃないね
幼いblue　輝く夜越えて

※repeat

水しぶき　キラキラの光を浴びて
指先へ　伝う想いを今　感じた
空を突き抜けてくように　ヒコウキ雲を描いて
どんな明日でも　負けない勇気のせて

通り過ぎてゆく時間さえ　気付かないフリをして
眩しく揺れる波に　隠れてた

Ah　愛しくて　切なくて　この視線の先は
永遠に見つめたい　あなたがいるから
Ah　アツイ風が　終わり行く　そんな時が来ても
二人のblue　月明かりのエピローグ

I can see the sun, you can see the moon .
end There ere a little dreem and hope in the sky.
I can see the sky, you can see the sky .
and I'll show you our sunshine in the sky.

Ever 17
—the out of infinity—

ビジュアルファンブック

Ever 17 −the out of infinity− visual fan book

2002年11月14日初版初刷発行

発行人	浜村弘一
編集人	青柳昌行
編集長	花塚弘
副編集長	喜多村崇之
デスク	益永圭也
	和田恵美子
構成・編集	PCエンタテイメント書籍編集部（担当：伊藤崇）
業務部	高橋敦子
発行所	株式会社エンターブレイン
	〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel.03-5433-7850（営業局）
監修	株式会社KID
執筆	有限会社アセンブル（丸山喜大、仁戸田恵美、柴田亜希子、長谷川健太郎、高岡昌己、金巻朋子、稲峰雅代）
デザイン	かとうみほ（tap design room）
カバーイラスト	滝川悠
編集協力	Ever17-the out of infinity-スタッフのみなさん
印刷	東京書籍印刷株式会社

■本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について、株式会社エンターブレインから文書による許諾を得ずに、いかなる方法によっても無断で複写、複製することは禁じられています。

■乱丁本、落丁本は、お手数ですが小社営業局までお送りください。送料は小社負担にてお取替えいたします。

■定価はカバーに表示してあります。

■本書に関するお問い合わせ
弊社カスタマーサポート（電話03-5433-7868）まで、お願いいたします。お問い合わせの受付は、祝祭日を除く月曜から金曜までの正午から午後5時までとなっております。
なお、ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えできませんので、ご了承ください。

©2002 KID
©2002 ENTERBRAIN,INC.

ISBN4-7577-1224-3
Printed in Japan